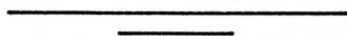
per AMIGA 500/200
con 1 MB di MEMORIA

I MANUALI

VIDEO TITLE 3.0

I MANUALI

VIDEO TITLE 3.0

VIDEO TITLE 3.0

Video Title è una potente titolatrice che, oltre a poter gestire pagine di testo, può anche manipolare immagini IFF, metterle in sequenze e decidere il loro modo di apparizione sul video. Il programma si rivolge dunque agli appassionati della videoregistrazione che vogliono inserire nelle loro realizzazioni schermate computerizzate con titoli.

Il Programma si carica in memoria automaticamente; basta infatti inserire il dischetto nel drive df0: (drive interno dell'Amiga) ed attendere che sullo schermo appaia la prima schermata di lavoro del programma.

Lo schermo lavoro di Video Title è tutto nero con in basso i vari pannelli per il controllo delle operazioni. Il primo pannello ad essere visualizzato è quello EDIT.

Per iniziare subito a lavorare basta selezionare il tipo di carattere da usare per i titoli (FONT), caricarlo in RAM, attivarlo con "USE" ed iniziare a digitare da tastiera il testo. Per inserire eventuali disegni bisogna cliccare con il mouse sul gagdet n.19 e selezionare l'opzione LOAD "IFF GRAPHIC". I disegni allegati al programma sono contenuti nella directory CLIP ART.

Il programma lavora solo in alta risoluzione interlacciata, alfine di mantenere la compatibilità con gli standard convenzionali per la trasmissione dei segnali video. Si possono usare al massimo 8 colori su ogni pagina. Per tale motivo i disegni da inserire sulle pagine (che verranno sempre posizionati al di sotto del testo) devono essere in hi-res a 8 colori ed avere un'altezza massima di 200 pixels.

Una volta creata una pagina di testo con eventuale grafica, cliccate sul gadget FX, che visualizzerà il pannello CONTROL, utile per selezionare il modo di apparizione della pagina realizzata. In questo pannello sono disponibili 18 modi diversi di scroll: dallo scroll orizzontale a quello a scacchiera. Cliccate con il pulsante sinistro del mouse direttamente su uno di essi, dopodichè ritornate nel pannello EDIT (cliccando su EDIT dal pannello CONTROL) e selezionate il gadget di aggiorna-

mento pagina (n.18) per iniziare a creare la seconda pagina della vostra presentazione.

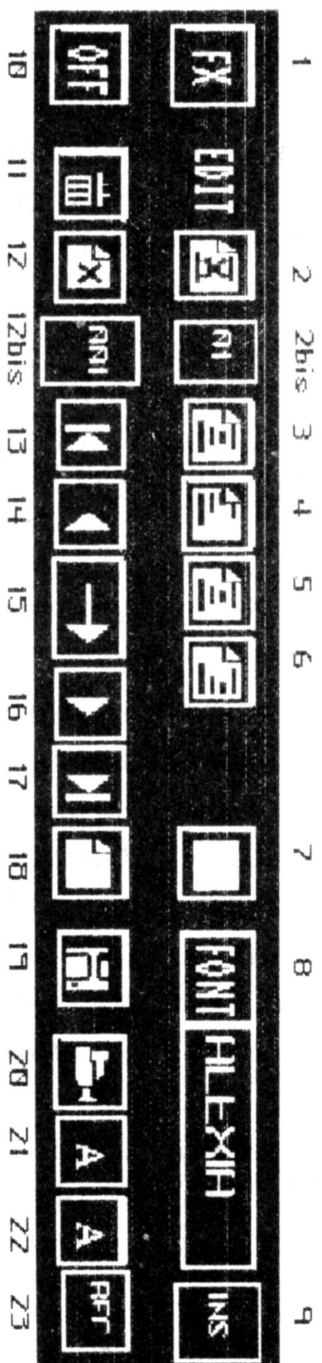
Un insieme di pagine costituisce uno SCRIPT, ossia un file dove vengono memorizzate tutte le informazioni che descrivono al programma come visualizzare le pagine stesse. Uno script può essere salvato su disco con l'opzione SAVE "SCRIPT", attivabile con il gadget n.19.

Per vedere il lavoro svolto (le pagine in movimento) usate il gadget n.15.

1 2 2bis 3 4 5 6 7 8 9

FX EDIT A1 FONT ALEXIA INS

OFF AA1 A A RFT

10 11 12 12bis 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

PANNELLO EDIT

IL PANNELLO EDIT

Il pannello Edit è quello che si trova nella parte bassa della schermata visualizzata dal programma. Su di esso sono presenti vari gadgets:

1 (FX): provoca la visualizzazione del pannello CONTROL.

2: serve per eliminare dallo schermo eventuali disegni o Box (vedi dopo). Dopo aver selezionate il gadget puntate la freccetta sul disegno o Box da eliminare e cliccate con il pulsante sinistro del Mouse. L'operazione è irreversibile.

2bis: si tratta di un box dove viene visualizzato il numero di riga della pagina su cui è presente il cursore. Cliccandoci sopra si sposta il cursore alla fine del testo.

3: creazione di Box colorati. Funziona come il tools rettangoli dei programmi di grafica. I Box, quando vengono disegnati, si sovrappongono ad altri Box presenti sul foglio ma non si sovrappongono al testo ed ai disegni grafici.

4, 5 e 6: allineamento del testo sulla pagina. A sinistra (4), al centro (5), a destra (6).

7: selezione del colore da usare per il testo e per i box colorati. Quando viene attivato questo gadget,

compare sullo schermo il pannello COLOR; nella sua parte centrale ci sono gli otto colori disponibili rappresentati da rettangoli colorati. Basta cliccare direttamente su uno di essi per la selezione voluta. Sulla destra ci sono i tre sliders per settare gli attributi del colore, ossia la Tonalità (Hue), la saturazione (Saturation) ed il valore (Value). Sulla sinistra ci sono invece i tre sliders per controllare le quantità di rosso, verde e blu (RGB) per ciascun colore. Sempre sulla sinistra ci sono poi i tre gadgets per confermare la selezione (OK), per annullare l'ultima operazione effettuata (UNDO) e per uscire senza selezioni (CANCEL).

8: Selezione del tipo di carattere (FONT). Compare una finestra divisa nella parte superiore in due parti: DISK FONT (i font disponibili su disco) e RAM FONT (i font presenti in memoria). Un font per essere utilizzato deve essere prima selezionato dalla finestra di sinistra, poi deve essere caricato in memoria (cliccate su LOAD TO RAM) e quindi, quando il suo nome verrà visualizzato nella finestra di destra, attivarlo con "USE". Il gadget "FREE" serve per cancellare momentaneamente dalla memoria un font selezionato nella finestra RAM FONTS. Ricordatevi che più caricate fonts in memoria e più sarà necessario al programma una maggiore quantità di

RAM; gli effetti di ciò si vedono subito in quanto compare il messaggio di memoria non disponibile.

Accanto al gadget n.8 c'è il box dove viene visualizzato il nome del font corrente.

9: modo inserimento testo. Se in questo gadget è presente la scritta INS, i caratteri inseriti si posizionano in mezzo al testo già scritto. Se invece è presente la scritta OVR, i nuovi caratteri sostituiranno quelli già scritti (sovrascrittura). Per commutare da un modo ad un'altro cliccate all'interno di questo gadget.

10: uscita dal programma. Compare in alto sullo schermo una finestra che chiede conferma dell'uscita (OK) o di ritornare al programma (CANCEL).

11: cancellazione dell'intero script in memoria. Anche qui compare un pannello che chiede la conferma dell'operazione. Quando viene cancellato un intero script vengono cancellati dalla memoria anche tutti i font selezionati per esso.

12: cancellazione di una singola pagina.

12 bis: box che indica il numero di pagina corrente. Cliccando in esso è possibile inserire da tastiera il numero della pagina che si vuole visualizzare. Premere RETURN per attivare la scelta.

COMANDI DI AVANZAMENTO PAGINA

13: ritorno veloce alla prima pagina dello script.

14: ritorno alla pagina precedente.

15: visione della presentazione (vengono visualizzate tutte le pagine in sequenza in base alle selezioni del pannello CONTROL).

16: spostamento alla pagina successiva.

17: spostamento all'ultima pagina dello script.

18: Aggiornamento pagina. Utile in fase di creazione, per far capire al programma che la pagina creata è completata e quindi deve memorizzarla nello script per poi passare alla pagina successiva.

19: operazioni di caricamento e salvataggio. Compare una finestra con le seguenti opzioni:

LOAD/ SCRIPT-PALETTE-IFF GRAPHIC: questa opzione permette il caricamento in memoria di uno script, di una palette per il disegno o di un disegno IFF.

Quando viene caricato un disegno, sullo schermo appare, al di sotto del puntatore del mouse, un box vuoto che rappresenta le dimensioni reali del disegno. Posizionate il box dove volete che vada il disegno e successivamente premete il pulsante sinistro del mouse.

SAVE/ SCRIPT-PALETTE-PAGE AS IFF: questa opzione permette il salvataggio di uno script, di una palette o di una pagina. Quest'ultima viene salvato come un semplice disegno IFF da trasferire ad altri software grafici.

DELETE/SCRIPT-PALETTE-IFF GRAPHICS: questa opzione permette la cancellazione di uno script, di una palette o di un disegno IFF dal disco selezionato.

Attenzione:

Queste tre opzioni visualizzano altre finstre dove si devono specificare i dischi e le directory da dove caricare i files.

20: attivazione della visione solo dell'immagine proveniente dalla sorgente video esterna.

21: attivazione della visione solo delle immagini del Video Title.

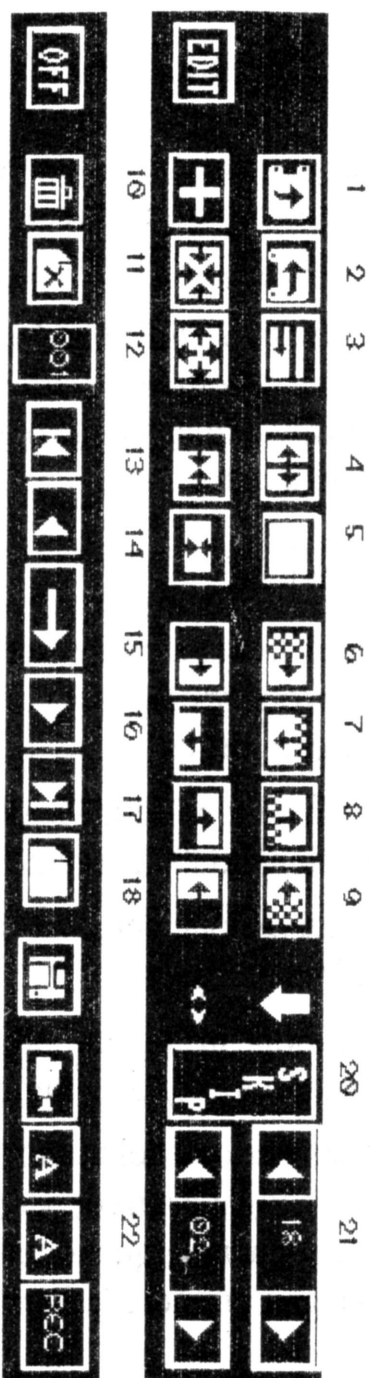
22: visione in contemporanea sia della sorgente video esterna che delle immagini del Video Title.

23: attivazione del modo registrazione. Quando questo gadget è attivo, per poter vedere le varie pagini in sequenza, quando si seleziona il gadget n.15, bisogna premere la barra spaziatrice.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 20 21

EDIT SKIP 18 02

10 11 12 13 14 15 16 17 18 22

OFF 001 A A REC

PANNELLO CONTROL

PANNELLO CONTROL

Il pannello Control viene visualizzato, cliccando sul gadget FX del pannello EDIT. Nella parte inferiore di esso troviamo le stesse opzioni del pannello EDIT. Nella parte alta del pannello, nella zona centrale-sinistra, si trovano gli effetti di cambio pagina (numeri 1 a 18) che settano il modo di apparizione della pagine sullo schermo. I disegni sui gadget sintetizzano adeguatamente l'effetto che si ottiene (Attenzione: i gadget 2,3 e 4 si riferiscono solo al testo e non visualizzano la grafica).

Per ogni pagina si può scegliere un solo effetto. Il gadget numero 21 setta la velocità di apparizione della pagina sullo schermo (valori da 0 a 20); nel caso di un effetto SCROLL serve per regolare la velocità di scorrimento della pagina. Le variazioni di valore si ottengono cliccando direttamente sulle freccette laterali; con la destra si incrementa il valore, con la sinistra si decrementa; a valori maggiori corrisponde una velocità maggiore. Il gadget n.22 serve invece a settare il tempo che intercorre tra la visualizzazione di una pagina e l'altra (valori da 0 a 60); a valori maggiori corrisponde un tempo di attesa maggiore. Questi valori possono essere